

浅析东亚地区盗版软件对正版电子游戏厂商政策形成的影响

赖晓燕

(厦门大学经济学院, 厦门, 361005)

中图分类号: G436

文献标识码: A

文章编号: 1006—4117 (2007) 04—0154—01

在过去的 10 年, 电子游戏产业已经发展成为全球巨人产业, 年收益高达 200 亿美元以上。游戏业市场, 是一个有着巨大成长性的发动机, 可以给涉足的公司带来高额的利润。但是, 在东亚地区, 这架发动机遭遇到了不断升级的盗版的严重威胁, 2001 年该产业因此而损失估计为 20 亿美元。

众所周知, 亚洲作为世界上人口密度最大的区域, 拥有世界上最广阔的消费市场。而东亚作为亚洲发展水平相对较高的区域, 对于电子游戏机等娱乐性奢侈品, 具有着相当的购买力。并且世界上最大的电子游戏机公司 (TV-GAME), 多数集中在日本这个东亚国家。相比于欧洲市场, 由于东亚地区有着相对一致的消费习惯, 日本公司在进入市场方面具有很大的优势。但是, 在如此大的市场契机面前, 作为世界电子游戏业巨头的三大公司之二 (索尼公司的 PlayStation II、任天堂公司的 GameCube), 却不约而同地对东亚市场采取不问津的政策, 这实在令人费解。究其原因, 主要是因为充斥在东亚电子游戏市场上的盗版游戏软件。

盗版软件对于正版电子游戏公司的危害是巨大且无可避免的, 集中表现在以下的几个方面:

其一, 盗版软件使得正版电子游戏公司的利润大大减少。

我们知道, 以索尼和任天堂为代表的正版电子游戏公司, 所采取的商业运作模式均为“刀架与刀片” (razor-and-razor-blade) 的营销策略, 即亏本销售操纵盘 (razor), 然后通过出售其配套的游戏卡 (razor-blade) 赚回利润。对于这些公司来说, 游戏操纵盘是平价, 甚至于亏本销售, 公司利润的实际来源于顾客在购买游戏机之后, 对其配套软件进行的购买。然而, 目前东亚市场中存在着大量的盗版厂商和盗版软件, 据不完全统计, 其已占领了约 70% 的市场份额。由于存在着这些盗版软件和“改装集成板”, 游戏玩家可以在购买平价的游戏操纵盘后, 以很少的费用, 在进口商或分销商处将游戏机进行改装, 使游戏机原有的安全系统失效, 然后通过购买价格仅为正版软件三分之一的盗版光盘来达到省钱的目的。这样的购买策略掐断了正版电子游戏公司的主要利润来源, 使得公司即使销售再多的操纵盘, 也无法销售出与之相对数量的游戏盘, 造成游戏软件的大量积压, 无法获得利润。

其二, 正版电子游戏公司推行的反盗版战术越来越难以奏效。

1) 历史上, 大型的电子游戏机公司在对待东亚盗版问

题方面倾向于采用不问津该市场的政策。如索尼的 PlayStation II 在日本推出后两年才进入东亚市场, 微软的产品也是在世界其他地区推出一一年才进入东亚市场。但如今, 这种战术越来越难以奏效。由于东亚广阔的市场, 盗版软件的高额的利润回报, 使得东亚的其他电子游戏机厂商还是会进行大笔的投入, 而其中大部分, 正是集中在低价的盗版游戏软件上。

2) 目前, 索尼正在采用定期更新其操纵盘的硬件配置的战术, 他们希望通过这种战术使已有的集成板失效, 从而达到打击盗版的目的。但是这种战术也仅是一个临时的解决方案, 因为盗版厂商具有的技术已大大超过人们的想象——几个星期内, 新系统就被破解, 改装的集成板又出现在市场上, 并使索尼公司的新配置失效。另一方面, 如果索尼公司坚持频繁地进行改装, 还会对顾客造成不便, 影响产品的销售。

其三, 电子游戏巨头在东亚市场的举步为艰, 还源于当地政府对盗版的暧昧态度。

1) 首先, 东亚有广阔的市场, 盗版软件有高额利润, 因此, 很多电子游戏厂商都有兴趣在这个市场进行盗版软件的发展。如今, 盗版在东亚是普遍现象, 而不是一个个别现象, 即使正版电子游戏厂商通过法律手段, 迫使某些盗版厂商关门大吉, 在很短的时间内, 也会有许多的同类公司取而代之出现在市场上。

2) 其次, 要制止盗版, 需要相应的政府行动, 而东亚的政府考虑到税收等因素, 一直没有对其做出积极反应。即使采取了某些打击盗版的政策, 其力度也是非常不够的。

其四, 世界贸易组织 (WTO) 等国际性组织, 在制止区域性盗版猖獗问题上也显无力。

世界贸易组织, 主要是采取关税政策来对各国的经济状况进行控制, 这些政策大致上可以归纳为通过降低税率, 对正版电子游戏厂商采取保护性措施等, 使正版电子游戏厂商在东亚市场更加具有竞争力。同时, 对东亚政府施压, 迫使其对盗版软件市场有所作为, 政府通过制定相关法律, 对盗版软件厂商严惩, 从而杜绝盗版。而对于盗版严重的国家, 即使 WTO 为了维护游戏机巨头的利益, 而对其经济进行干预, 迫使其增加对盗版的打击力度, 但是如上所述, 所起的作用也是微乎其微。

综上所述, 盗版制约着正版电子游戏公司的发展, 盗版问题是正版电子游戏公司能否在东亚生存与发展, 是否能够获得利润的关键所在。而盗版的产生源于利润, 故而不可能在短时间内, 通过单一的手段来废止。